
HE SYSTEM
PC Engine
TVスポーツ・アイスホッケー
Victor
SPORTS
TV
HOCKEY
マルチタップ対応
5人までの同時プレイ可能
HuCARD

このたびは、ビクター音楽産業株式会社のHuCARD、
"TVスポーツ・アイスホッケー"をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

**1** 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。

**2** 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因になります。

**3** 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

**健康に関する注意**

本ソフトを使用される場合は、極力疲れた状態で使用する事は避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みを取って下さい。
またごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。
こうした症状を経験した事のある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。
また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談して下さい。

※リセット方法
ゲーム中にRVNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

**HuCARDは PC Engine 専用のゲームカードです。**

＊品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。
それ以外の責任はご容赦ください。
＊このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

すっげーリアルなプロアイスホッケーだ。きみはもうリンクの上だ！チェッキングだ！パスだ！ディフェンスを交わせ！よし、一気にシュートだ！メンバーは、皆熱いやつらばかり。彼らを思いのままに動かして勝利へひた走れ！
「TVスポーツ・アイスホッケー」はエキサイティングなゲームを約束するぞ！

# 1 ゲームの始め方




## 起動

PCエンジン本体にカードを正しく差し込み、電源を入れてください。ゲームが起動するとタイトル画面となり、いずれかのボタンを押すとメインメニューが表示されます。

## メインメニューの説明




TOURNAMENT（トーナメント）：トーナメント方式で勝者を決定します。

VIEW TEAMS（ビュー・チームズ）：各チームのメンバーを見ることができます。

EXHIBITION（エグジビジョン）：練習モードです。トーナメントの勝敗に関係なく、ゲームを楽しむことができます。１人でコンピュータと対戦する「1PLAYER」から５人までがプレイできる「TEAMMATES」までの３タイプのモードが用意されています。

### 【メニューでの操作方法】

✥キーの上下で選択し、Ⅰボタンで決定します。

# 2 ゲームの手順

## トーナメント

①メインメニューで「TOURNAMENT」を選択します。

②「ニュー・トーナメント」でトーナメントを始めから行い、「パスワードにゅうりょく」でトーナメントの続きを行うことができます。

③トーナメント表の中から1試合を選択します。

④ゲーム開始のアナウンスが表示されます。チーム名の表示色がユニホームの色と同じになります。

⑤「プレイ」でゲームを始めます。「かんせん」ではゲームを行わず、結果だけを知ることになります。（「かんせん」→⑧へ）

⑥コントロールするチームを選択します。✣キーの上下でパッドのナンバーを決め、①ボタンでチームを選びます。ゲーム中の画面で、自分の操作するパッドと同じ番号の付いている選手をコントロールします。プレイヤーはパックに近い選手を　コントロールすることとなります。ただし、オプションメニューでポジションの決まった選手をコントロールすることもできます。

⑦ゲーム開始です。

⑧ゲームが終了すると、トーナメント表とパスワードが表示されます。






## エグジビション




①メインメニューで「EXHIBITION」を選択します。
②プレイヤーの人数を選択します。「TEAMMATES」ではマルチタップを使用して5人までが同時にプレイすることができます。
③対戦させたい2チームを選びます。1人プレイではコンピュータチームとの対戦となり、2人プレイではコントロールパッドの1と2で、それぞれのチームに分かれて対戦します。
④「TEAMMATES」の場合、コントロールする選手のチームを決めます。2人プレイの場合はパッド2がビジターチームとなります。
⑤ゲーム開始のアナウンスが表示されます。
⑥ルールを選択します。トーナメントは公式ルールで行われますが、エグジビションではルールを簡略化した「イージー・ルール」も選択できます。
⑦ゲーム開始です。
⑧エグジビションは1回単位の試合形式のため、ゲームが終了してもパスワードは　表示されません。

# 3 オプションメニューの機能

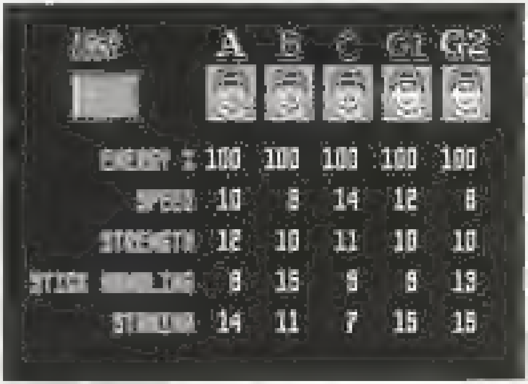
## オプションメニューの説明




試合前や、試合中断後の再開前のフェイスオフ画面の直前に(SELECT)ボタンを押すと、オプションメニューが表示され、次のことができるようになります。

SCOREBOARD：スコアボードを見ます。
CHANGE LINE：メンバーを変更。試合で体力の下がったメンバーを控え選手と交代させることができます。
CHANGE CONTROL：操作する選手を変更できます。
CONTINUE GAME：ゲームを再開します。

## 選手交代（CHANGE LINE）




選手が疲れてくると、持っている能力を出し切れなくなってしまいます。チームを最高の状態にしておくためにも、選手のエネルギーをチェックして、疲れている選手は元気な選手と交代させることが大切です。
オプションメニューで「CHANGE LINE」を選択すると、まずビジターチームのチェンジラインズ画面が表示されます。✣キーで交代選手を選び、Ⅰボタンで決定します。Ⅱボタンでホームチームのチェンジラインズ画面に変わります。選手交代の操作方法はビジターチームと同様です。Ⅰボタンでオプションメニューに戻ります。

ENERGY：エネルギー
　選手のエネルギーをパーセンテージで示します。ゲームが進むにつれ、どんどん減って行きます。
SPEED：スピード
STRENGTH：強さ
STICK HANDLING：スティックさばきのうまさ
STAMINA：スタミナ

## 選手のコントロール(CHANGE CONTROL)

試合中は、コントロールしている選手の上にパッドナンバーが表示されます。その選手が画面の外にいるときは、番号のついている矢印で選手の位置を示します。

コントロールの方法は、2つのプレイングモードに分かれています。ゲームを始めたときには「PUCK MODE」になっていますが、プレイングモードはゲーム中いつでも変更することができます。




## ★パックモード(PUCK MODE)

パックモードでは、パックを持っている選手か、パックの近くにいる選手をコントロールします。つまり、決められた選手をコントロールするのではなく、パックに近い選手を自由に選んで操作します。

複数でプレイする場合は、ゲームが始まったり画面が切り替わったとき、チームの中で①ボタンを押したプレイヤーから順番に、パックに近い選手が割り当てられます。オフェンスのときは、チームの中で最初に①ボタンを押したプレイヤーがパックハンドラーを担当します。また、ディフェンスでゴールキーパーが画面上にいるときは、チームの中で最初に①ボタンを押したプレイヤーがゴールキーパーを担当します。

## ★ポジションモード(POSITION MODE)

このモードでは、各プレイヤーはそれぞれ決まったポジションの選手を担当し、ゲームの間ずっとその選手をコントロールすることになります。選手がペナルティーボックスに入ってもコントロールする選手は変わりません。ペナルティーボックスから出るまで、そのプレイヤーはゲームに参加できなくなってしまいます。

# 4 ゲーム中の操作方法



## フェイス・オフ

競技開始時のプレイです。両チームのプレイヤーが一人ずつフェイス・オフ・スポットを挟んで身構え、レフェリーが落としたパックをスティックで奪い合います。
通常、センター・フォワード（CF）がフェイス・オフ・プレイヤーとなります。

【フェイス・オフでのスティック操作】

フォアハンド：Ⓘボタン＋✣キーのパック方向
バックハンド：Ⓘボタン＋✣キーのパックと逆方向
ブロック　　：Ⓘボタン＋✣キーの上下

### ★フォアハンド

パックの方向に✣ボタンを左右に押し、Ⓘボタンを押すと、フォアハンドで打ちます。

### ★バックハンド

パックと反対方向に✣ボタンを左右に押し、Ⓘボタンを押すと、バックハンドで打ちます。

### ★ブロック

✣ボタンを上下に押して相手に近づき、Ⓘボタンを押したままにすると、相手のスティックをブロックできます。

**パス**

【パスの操作】

通常のパス　　：①ボタン＋✥キー
ドロップ・パス　：①ボタンのみ
パス要求　　　　：①ボタン



## ★パス

チームメイトにパスしたり、または単にパックを払う時は、打ちたい方向へ✥ボタンを押しながら①ボタンを押してください。バックハンドラーが優秀であれば、それだけパスも正確になります。
以下のパスは、すべてこの操作で行います。

フォアハンド・パス：スティック（ブレード）の前面を使ったパス
バックハンド・パス：　〃　　　　　　後面　　〃
ロング・パス：距離の長いパス
フリップ・パス：空中にはじくようにあげるパス
ランニング・パス：走りながらのパス

## ★ドロップパス

パスをする振りをしてパックをその場に置き、後続のチームメイトに渡すパスです。
✥ボタンを操作せずに、①ボタンだけ押すとドロップパスとなります。

## ★パスを要求する

ポジションモードで、チームメイトがシュートしていなければ、①ボタンを押してパスを要求できます。間にディフェンスがいると、パックを奪われてしまいますので、注意してください。

## シュート



相手ゾーンに入ると、相手ゴール内にショットカーソルが現われます。シュートするとパックはカーソルに向かって飛んでいきます。3種類のシュートを上手に使い分けてください。

### 【シュートの操作】

スラップショット　：①ボタン＋✣キー
リストショット　：①ボタン
フェイク・スラップショット　：①ボタン→②ボタン

## ★スラップショット

スティックを後方に振りあげ、打つシュートです。①ボタンを押している間、選手はスティックを振りあげ、ボタンを離した瞬間にシュートします。

スラップショットは、強力なシュートである反面、モーションが大きいため相手GKに身構える余裕を与えたり、相手にパックを奪われやすいという弱点もあります。絶好のシューティング・チャンスではシュート画面がクローズ・アップされます。

## ★リストショット

手首のひねりで行うシュートです。①ボタンを素速く押して行います。

リストショットは、モーションが小さいため、相手GKに身構える隙を与えません。ゴール前の短い距離での効果があります。

## ★フェイク・スラップショット（フェイントショット）

充分にワインドアップするまで①ボタンを押さえ、それを離してパックを打つまでの間に②ボタンを押すと、フェイント・ショットとなります。

## チェッキング



アイスホッケーではある程度の範囲までは、スティックや身体による妨害が許されています。これをチェッキングと呼び、アイスホッケーのダイナミックな一面を演出しています。チェッキングをうまく確実に行えば、試合を有利に進められますが、過度なチェッキングにはペナルティが取られ、たちまちゲームを不利にしてしまうので注意する必要があります。

【チェッキングの操作】

ボディチェッキング　✚キー
ポークチェッキング　1ボタン＋✚キー

## ★ボディチェッキング

肩、または腰を使って行うチェッキングです。パックを持つ相手に身体を当てて、妨害します。

ボタンでパックを持つ相手選手に向かって行くと、その選手に対してボディチェッキングします。相手と自分のスピード、強さのレベルによって、ノックダウンさせたり、パックを奪ったり、すべる方向を変えさせたり、が決まります。

〈関連ペナルティ〉　チャージング、エルボーイング、トリッピング

## ★ポークチェッキング

スティックを使ってのチェッキングです。パックを持つ相手のスティックまたはパックに対してスティックを当てて妨害します。

パックをもっている選手に近づき、1ボタンを押してください。その選手と自分のスティックさばきの能力によって、パックを奪ったり、パックを遠くへ飛ばしたり、が決まります。

〈関連ペナルティ〉　クロスチェッキング、スラッシング、フッキング、トリッピング

## ゴールテンディング

IIボタンを使ってシュートされそうな位置へゴールキーパーを移動させ、シュートされたらIボタンを押します。うまく守れた場合、パックはリバウンドしていくか、キーパーがキャッチします。キャッチしたら、5秒以内に味方の選手へパスしてください。なお、プレイヤーがゴールキーパーをコントロールしていない場合、コンピューターが操作します。

## ファイティング



アイスホッケーのプレイを盛り上げるおなじみのファイティング（ケンカ）シーンは、もちろん「TVスポーツ」でも登場します。

激しいチェッキングがあると、自動的にファイティング（ケンカ）が始まります。選手たちは、グローブを落として攻撃体勢を取り、画面はだんだんクローズアップしてきます。ファイトする選手をコントロールしているプレイヤーは✥ボタンを左右に押して、選手を動かしてください。

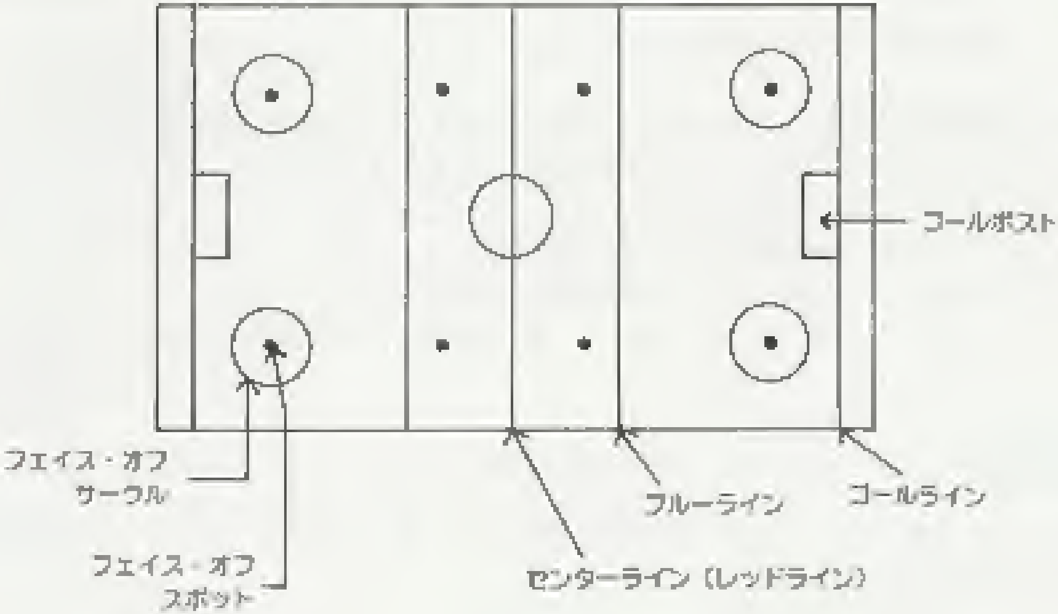
### 【ファイティングの操作】

| | | |
|---|---|---|
| 攻撃（パンチ） | Iボタン＋✥キーの↑ | 顔面への攻撃 |
| | Iボタン＋✥キーの↓ | 腹部への攻撃 |
| 防御（ブロック） | IIボタン＋✥キーの↑ | 顔面の防御 |
| | IIボタン＋✥キーの↓ | [illegible] |
| 移動 | ✥キーの←→ | |

パンチ力は、その選手の強さとエネルギーレベルによって決まります。顔面へのヒットは、腹部へのヒットに比べ倍の効果があります。TVスポーツでは、このファイティングで負けた選手に2分間のペナルティーが課せられます。

# 5 アイスホッケーについて

## リンク




## プレイヤー

各チーム　6人

| | |
|---|---|
| GK（ゴールキーパー） | 1人 |
| ディフェンス | |
| RD（ライト・ディフェンス） | 1人 |
| LD（レフト・ディフェンス） | 1人 |
| フォワード | |
| RW（ライト・フォワード） | 1人 |
| CF（センター・フォワード） | 1人 |
| LW（ライト・フォワード） | 1人 |

## 競技時間

1ピリオド、20分。
1ゲーム、3ピリオド。
「TVスポーツ・アイスホッケー」では、20分ずつ3回のゲームをします。制限時間が終わった時に同点であれば、引き分け延長戦になります。時計はリセットされますが，試合はだれかが得点するまで続行されます。

# 6 ルールについて

## ペナルティー

ペナルティーを取られたプレイヤーは、基本的に2分間の退場となります。以下の行為を行った場合はペナルティーが科せられます。

●チャージング：相手にジャンプ、または2歩以上のストロークでの体当りを行う。
●クロス・チェッキング：スティックを氷面から離してのチェッキング。
●エルボーイング：肘での妨害行為。
●スラッシング：スティックを振り回し、相手を妨害する。
●フッキング：スティックで相手を引っかけて進行を妨害する。
●トリッピング：スティック、足、膝、腕、手、肘で相手をつまずかせる行為。

## オフサイド

決められたフェイス・オフ・スポットからのフェイス・オフとなり、プレイヤーの退場はありません。以下のような場合にはオフサイドとなります。

●オフサイド

ディフェンディング・ゾーンからの攻撃で、味方のプレイヤーが、パックを持ったプレイヤーより先にセンターラインを越えたとき。

ニュートラル・ゾーン内のディフェンス側のフェイス・オフ・スポットでのフェイス・オフとなります。

●オフサイド・パス

ディフェンディング・ゾーンからの攻撃で、センターラインより前にいる味方へパスをしたとき。

パスが出された位置の近くのフェイス・オフ・スポットでのフェイス・オフとなります。

## アイシング

決められたフェイス・オフ・スポットからのフェイス・オフとなり，プレイヤーの退場はありません。

●アイシング

センターラインの手前から出したパックが，誰にも触れずに相手サイドのゴールラインを越えたときアイシングをとられます。

ディフェンディング・ゾーン内のフェイス・オフ・スポットでのフェイス・オフとなります。
（ただし，ペナルティ退場により少ない人数で戦っているチームは，アイシングを取られることはありません。人数の少ないチームは，これをうまく利用して防御するのが定石となっています。）

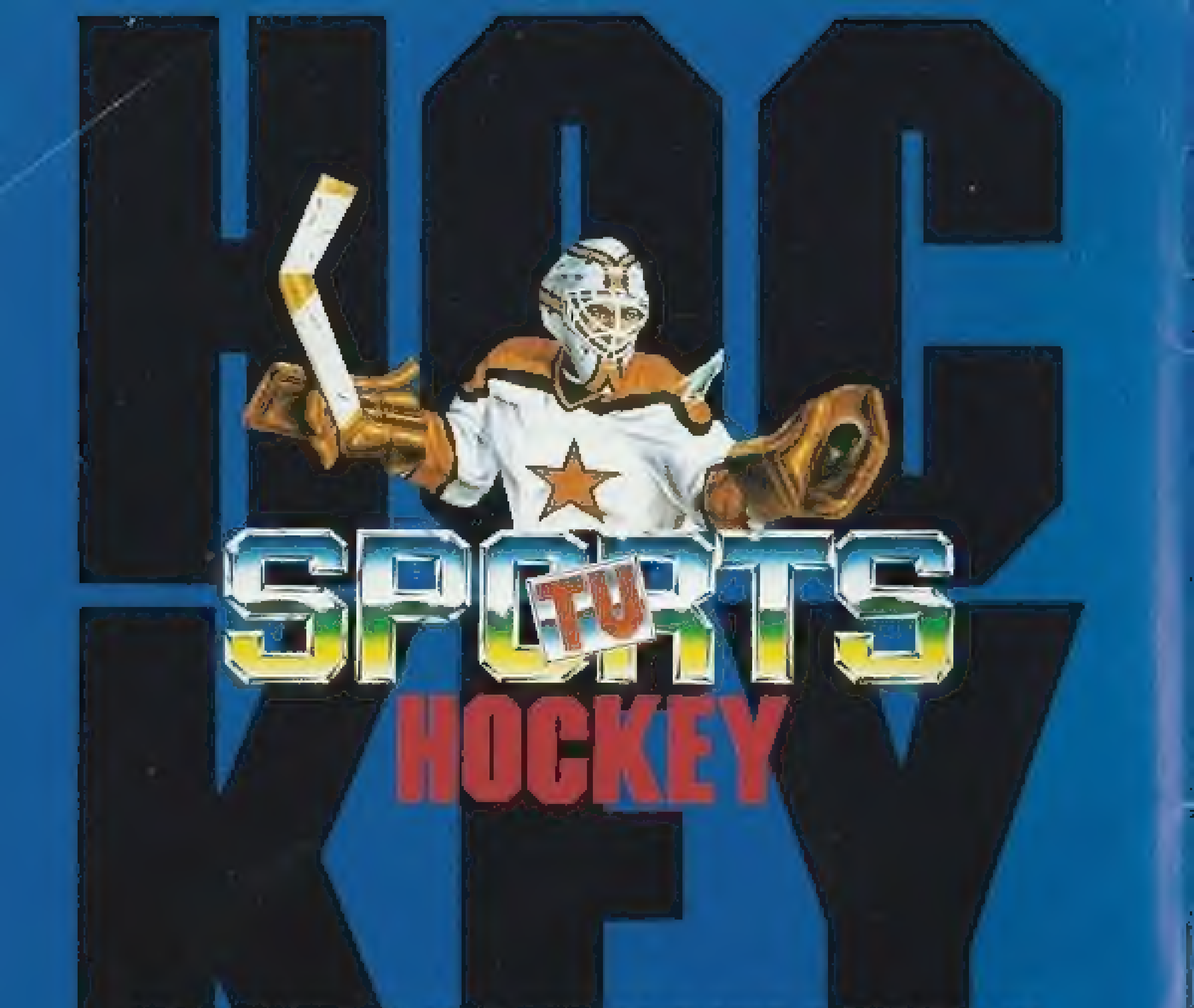
## その他

●ルーズ・パック

パックが氷中に埋まってしまい，プレイが続行できなくなったときルーズパックとなります。
フェイス・オフ・スポットからのフェイス・オフとなります。

●アウト・オブ・バウンズ

いわゆるOBです。パックが、フェンス外に出てしまったときアウト・オブ・バウンズとなります。
フェイス・オフ・スポットからのフェイス・オフとなります。




このソフトに関するお問い合わせ、ご質問は、返信用封筒（君の住所、氏名を書いて62円切手をはったもの）を同封のうえ下記までお送り下さい。（お電話でのお問い合わせ、ご質問はご遠慮ください）。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社「TVスポーツ・アイスホッケー」
TEL 03-3423-9269

JC63013